Guia Especializado para Mineração de Dados de Jogadores de League of Legends: LTA North e LTA South

I. Introdução à Mineração de Dados de Jogadores da LTA North e South

A. O Contexto da LTA

A League of Legends Championship of The Americas (LTA) representa uma reestruturação significativa no cenário competitivo de League of Legends (LoL) nas Américas, lançada com o objetivo de otimizar a competição e elevar o nível de jogo na região.[1] Esta nova liga unificou estruturas anteriores, como a League of Legends Championship Series (LCS) da América do Norte, o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e a Liga Latinoamérica (LLA), em duas conferências distintas: LTA North e LTA South.[1] A LTA North é composta predominantemente por equipes da antiga LCS, enquanto a LTA South integra equipes do CBLOL e da LLA.[2]

A estrutura da liga compreende tipicamente 16 equipes (13 franqueadas, 2 convidadas e 1 convidada provisória na sua formação inicial) divididas igualmente entre as duas conferências.[2] A temporada anual é dividida em múltiplos "Splits" (etapas), cada um com formatos de competição que podem variar.[4] Por exemplo, o Split 1 de 2025 utilizou um formato de dupla eliminação com "Fearless Draft", onde campeões jogados em uma partida são banidos para as partidas subsequentes daquela série.[4] Outros splits podem empregar formatos como round-robin duplo com partidas melhor de um (Bo1) seguido por playoffs.[4] As melhores equipes de cada conferência podem avançar para fases de "Cross-Conference" [3] e competir por vagas em torneios internacionais como o First Stand (um novo evento introduzido com a LTA) e o Mid-Season Invitational (MSI).[3] A LTA é posicionada como uma região principal no ecossistema global de LoL Esports, refletindo o compromisso contínuo da Riot Games com o cenário competitivo.[2]

B. A Importância da Análise de Dados no LoL Competitivo

No ambiente altamente competitivo do League of Legends profissional, a análise de dados transcende a simples contagem de vitórias e derrotas. A mineração e interpretação de estatísticas de desempenho são fundamentais para uma compreensão profunda das capacidades dos jogadores, das estratégias das equipes e das tendências do metajogo.[17] Para analistas, técnicos, olheiros (scouts) e até mesmo para entusiastas de ligas fantasy ou apostas esportivas [7], os dados oferecem uma visão objetiva que complementa a observação qualitativa ("eye test"). Métricas detalhadas podem revelar a eficiência de um jogador na fase de rotas, sua contribuição em lutas de equipe, seu

controle de visão, sua versatilidade com diferentes campeões e seu impacto geral no resultado da partida, fornecendo insights valiosos que não são aparentes apenas assistindo ao jogo.[17]

C. Objetivos e Escopo do Guia

Este guia tem como objetivo fornecer um roteiro detalhado e especializado para a mineração de dados de desempenho de jogadores de League of Legends especificamente nas ligas LTA North e LTA South. O foco está em capacitar analistas aspirantes, olheiros dedicados, jogadores de ligas fantasy e outros interessados a:

1. Identificar fontes de dados confiáveis, tanto oficiais quanto de terceiros.
2. Compreender a gama de estatísticas de desempenho (KPIs) disponíveis.
3. Dominar técnicas para acessar, coletar e extrair esses dados.
4. Interpretar as métricas de forma contextualizada, considerando fatores como função (role), campeão, estilo de jogo da liga e da equipe.
5. Realizar comparações eficazes entre jogadores.
6. Reconhecer as limitações inerentes ao processo de mineração de dados.

O escopo abrange desde a localização dos dados brutos até a sua aplicação prática na avaliação de jogadores dentro do ecossistema específico da LTA.

II. Fontes de Dados Confiáveis para a LTA

A obtenção de dados precisos e abrangentes é o primeiro passo crucial na análise de desempenho. Para as ligas LTA North e South, existem fontes oficiais da Riot Games e plataformas de terceiros especializadas, cada uma com suas características e limitações.

A. Fontes Oficiais da Riot Games

Embora a Riot Games seja a organizadora da liga, suas plataformas públicas oferecem acesso limitado a estatísticas detalhadas de jogadores para fins de análise profunda.

- **1. LoLEsports.com:** Este é o portal oficial para informações sobre as ligas profissionais de LoL, incluindo a LTA.[4] O site fornece calendários de jogos, classificações atualizadas, vídeos sob demanda (VODs) das partidas e notícias.[8] No entanto, em termos de estatísticas de jogadores por partida, o site geralmente se limita a resultados de alto nível (placar final, equipes vencedoras) e informações de classificação.[8] Não é uma fonte primária para métricas granulares como KDA, DPM ou CSD@15 por jogador em cada jogo específico, tornando-o insuficiente para análises detalhadas.[22] O site utiliza APIs internas para buscar e exibir dados, mas

essas APIs não são documentadas publicamente nem suportadas para uso externo, tornando-as instáveis e não confiáveis para desenvolvimento de ferramentas.[23]

- **2. Riot Games API (developer.riotgames.com):** A API oficial da Riot Games é uma ferramenta poderosa para acessar dados do jogo League of Legends.[26] Ela oferece endpoints para obter informações de contas de jogadores (como PUUID e Riot ID), histórico de partidas individuais, dados de partidas ao vivo (via API de espectador), entre outros.[27] Contudo, um ponto crítico é que esta API é primariamente focada em partidas *gerais* dos jogadores (ranqueadas, normais, ARAM) e **não possui endpoints dedicados e documentados para recuperar dados históricos e estatísticas detalhadas de torneios de esports específicos como a LTA**.[23] É possível obter o histórico de partidas de uma conta de jogador profissional usando seu PUUID [27], mas identificar e filtrar *exclusivamente* as partidas oficiais da LTA dentro desse histórico é um processo complexo, não trivial e propenso a erros, pois partidas personalizadas (custom games) usadas em torneios não são facilmente distinguíveis ou acessíveis de forma estruturada através da API padrão. A API de Torneios existente serve mais para *criar* torneios e gerar códigos do que para consultar estatísticas de torneios passados.[28] Além disso, o uso da API está sujeito a limites de taxa (rate limits) [27] e requer uma chave de API, com algumas funcionalidades exigindo uma chave de produção.[26] Problemas históricos de confiabilidade também foram relatados pela comunidade.[23]
- **3. LTA Fantasy App:** Lançado pela Riot Games, este aplicativo de fantasy game é específico para a LTA.[7] Ele contém informações sobre o calendário de jogos, estatísticas básicas de jogadores e valores de jogadores que são ajustados com base no desempenho real nas partidas da LTA.[7] Embora possa ser útil para identificar jogadores ativos na liga e talvez inferir alguns indicadores de desempenho baseados na pontuação do fantasy, é improvável que forneça as estatísticas brutas e granulares necessárias para uma análise aprofundada. Sua finalidade principal é o jogo de fantasy, não a análise estatística detalhada.[7]

B. Plataformas de Estatísticas de Terceiros (Essenciais)

Dada a limitação das fontes oficiais para estatísticas detalhadas de esports, as plataformas de terceiros tornam-se recursos indispensáveis para a mineração de dados da LTA.

- **1. Gol.gg (Games of Legends):** Esta plataforma é uma referência de longa data para estatísticas competitivas de LoL, operando desde 2014.[20]
    - *Cobertura LTA:* Gol.gg cobre explicitamente a LTA North e LTA South, com dados disponíveis para splits específicos como LTA North 2025 Splits 1 e 2, e LTA South 2025 Splits 1 e 2.[9] Também oferece dados históricos de ligas

predecessoras como a LCS.[34]
    - *Tipos de Dados:* Oferece uma vasta gama de estatísticas por jogador, incluindo KDA, CS por Minuto (CSM), Ouro por Minuto (GPM), Porcentagem de Ouro (Gold%), Participação em Abates (KP%), Dano por Minuto (DPM), Porcentagem de Dano (Damage%), Pontuação de Visão por Minuto (VSPM), Sentinelas por Minuto (WPM), Sentinelas de Controle por Minuto (CWPM), Sentinelas Limpas por Minuto (WCPM), estatísticas de fase de rotas como Diferencial de CS @15 (CSD@15), Diferencial de Ouro @15 (GD@15), Diferencial de XP @15 (XPD@15), participação/vítima de First Blood (FB%/FB Victim%), além de estatísticas de campeões (picks, bans, win rates por campeão), estatísticas de equipe (GPM, duração média de jogo, abates, objetivos) e detalhes de partidas (picks/bans, resultados).[9]
    - *Acesso/Funcionalidades:* O site permite buscas por jogador, equipe, campeão e torneio.[20] Possui opções de filtro e oferece ferramentas como "Analyst Tools" e comparações para "Betting", que podem ser recursos premium associados ao Patreon.[20]
    - *Confiabilidade:* É geralmente considerada uma fonte confiável devido à sua longevidade e foco em dados competitivos, com informações que parecem ser atualizadas regularmente.[20]
- **2. Oracle's Elixir (OE):** Reconhecida como uma fonte premium para análises *avançadas* de LoL esports desde 2015 [30], a OE é conhecida por suas métricas únicas e profundidade analítica. Recentemente, expandiu para cobrir Valorant, sendo alimentada por dados da GRID Esports, a parceira oficial de dados da Riot Games.[38]
    - *Cobertura LTA:* Lista explicitamente eventos recentes da LTA North e South [40] e permite acesso a dados históricos.[30]
    - *Tipos de Dados:* Fornece estatísticas abrangentes de jogadores (Partidas Jogadas (GP), % Vitórias (W%), Taxa de Contra-escolha (CTR% - necessita confirmação da definição exata no site), Abates (K), Mortes (D), Assistências (A), KDA, KP%, % Abates (KS%), % Mortes (DTH%), % First Blood (FB%), GD@10, XPD@10, CSD@10, CSPM, %CS Pós-15min (CS%P15), DPM, % Dano (DMG%), % Dano Pós-15min (D%P15), Ouro por Minuto Antecipado (EGPM), % Ouro (GOLD%), Roubos (STL - Steals), WPM, CWPM, WCPM) e de equipes (Duração Média de Jogo (AGT), K/D, KD, Abates+Assistências por Minuto (CKPM), Classificação de % Ouro (GPR), Diferencial de Velocidade de Ouro (GSPD), Classificação de Jogo Inicial (EGR), Classificação de Meio/Fim de Jogo (MLR), GD@15, taxas de objetivos como FB%, % Primeira Torre (FT%), % Primeiras 3 Torres (F3T%), % Dragões (DRG%), % Dragão Ancião (ELD%), % Primeiro Barão (FBN%), % Barão (BN%), % Arauto (HLD%), % Controle de Pista (LNE%), %

Controle da Selva (JNG%)) e detalhes de partidas.[40] Oferece métricas avançadas e únicas, como GPR, EGR, MLR, que não são comumente encontradas em outras plataformas.[30]
    - *Acesso/Funcionalidades:* Possui caixas de busca por jogador e equipe no cabeçalho do site.[38] Oferece filtros extensivos (por torneio, função, equipe, lado do mapa, resultado da partida).[30] Permite o download de dados em formato CSV para uso não comercial.[30]
    - *Confiabilidade:* Apresenta alta confiabilidade devido à sua reputação e ao uso de dados oficiais da GRID.[39] Os dados parecem ser muito atuais.[42] A utilização de dados da GRID, parceira oficial da Riot, sugere um acesso potencialmente mais granular ou validado, permitindo o cálculo de métricas avançadas exclusivas.[30]
- **3. Leaguepedia (Fandom):** Funciona como uma wiki comunitária, focada na história do LoL esports, estruturas de torneios, elencos (rosters) e resultados.[25]
    - *Cobertura LTA:* Possui páginas dedicadas para os splits da LTA North e South (ex: Split 1 2025), detalhando formato, equipes participantes, resultados, chaves (brackets), premiação, equipe de transmissão, informações de patch e representação por país.[11]
    - *Tipos de Dados:* O foco principal é a informação estrutural do torneio, elencos e resultados de partidas. A seção de 'Estatísticas' geralmente inclui *taxas de pick/ban de campeões* e suas taxas de vitória no torneio, por vezes listando jogadores/equipes associados aos campeões mais populares.[11] **Não é** uma fonte primária para estatísticas detalhadas de desempenho *individual* por jogador, como KDA, DPM, CSM por partida.[11]
    - *Acesso/Funcionalidades:* Formato wiki, navegável. Oferece uma API, embora mantida pela comunidade.[25]
    - *Confiabilidade:* Geralmente confiável para informações estruturais, elencos e resultados de partidas, devido às atualizações constantes da comunidade. As estatísticas de campeões são úteis, mas menos abrangentes que as de sites dedicados a estatísticas.
- **4. Esports Charts:** Plataforma focada em estatísticas e análises de *audiência* de esports.[1]
    - *Cobertura LTA:* Rastreia a audiência dos eventos da LTA North e South, fornecendo dados como pico de espectadores, média de espectadores, horas assistidas, divisão por plataforma/idioma e partidas mais populares.[1] Também lista informações básicas do torneio (datas, local, patrocinadores, resultados).[15]
    - *Tipos de Dados:* Fornece primariamente dados de *audiência*. **Não oferece** estatísticas detalhadas de desempenho de jogadores (KDA, DPM, etc.). É útil para entender a popularidade da liga e tendências de engajamento.[1]

    - *Acesso/Funcionalidades:* Navegação pelo site. Oferece níveis pagos para acesso a detalhamentos mais profundos dos dados de audiência.[15]
    - *Confiabilidade:* Considerada uma fonte padrão e confiável para dados de audiência em esports.
- **5. Bo3.gg:** Outra plataforma que oferece estatísticas de LoL, acompanhamento ao vivo, notícias e recordes.[50]
    - *Cobertura LTA:* Lista a LTA North 2025 Split 2 como um torneio em andamento.[50] Mostra rankings de campeões e jogadores (potencialmente globais ou agregados de várias ligas na página inicial).[50]
    - *Tipos de Dados:* Menciona a disponibilidade de KDA, dano, estatísticas específicas por função (como participação no ouro, participação no dano, controle de objetivos), tendências de desempenho.[50] Exibe top campeões (Taxa de Vitória - WR, KDA) e top jogadores (KDA, DPM - embora o contexto na página inicial não deixe totalmente claro se são específicos da LTA).[50]
    - *Acesso/Funcionalidades:* Navegação pelo site, provavelmente inclui funcionalidades de busca e filtro.[50] Oferece acompanhamento de partidas ao vivo.[50]
    - *Confiabilidade:* Parece cobrir a LTA, mas a profundidade em comparação com Gol.gg e OE precisaria ser verificada explorando o site.

C. Avaliação Comparativa das Plataformas

Nenhuma plataforma isolada detém todas as informações ou a melhor apresentação para todas as necessidades. Uma abordagem combinada geralmente fornece a visão mais completa. Para estatísticas detalhadas de jogadores da LTA, Gol.gg e Oracle's Elixir emergem como as fontes mais robustas e recomendadas. Leaguepedia é excelente para contexto estrutural, histórico e de elencos, enquanto Esports Charts é a referência para dados de audiência.

A utilização de dados oficiais da GRID pela Oracle's Elixir [39] pode conferir uma vantagem em termos de precisão, atualidade e acesso a métricas avançadas e exclusivas.[30] Por outro lado, a longa trajetória da Gol.gg [20] e seus possíveis métodos de coleta distintos podem resultar em diferentes pontos de dados ou formas de apresentação, tornando ambas as plataformas valiosas para validação cruzada ou necessidades específicas.

A tabela abaixo resume as características das principais plataformas de terceiros para dados da LTA:

Plataform	Foco	Cobertura LTA	KPIs Chave de	Acesso a Dados	Frequência de	Confiabilidade

a	Principal	Detalhada	Jogador Disponíveis	(Gratuito/ Pago, API, CSV)	Atualização	Percebida
Gol.gg	Estatísticas Competitivas Detalhadas (Jogador/ Equipe)	Sim (Splits Específicos)	KDA, CSM, GPM, DPM, KP%, Visão, Laning, Campeões	Gratuito (Premium/ Patreon para extras), Sem API pública aparente, Sem CSV aparente	Alta	Alta
Oracle's Elixir	Estatísticas Avançadas e Padrão (Jogador/ Equipe)	Sim (Eventos Recentes)	KDA, CSM, GPM, DPM, KP%, Visão, Laning, Campeões, Métricas Avançadas (GPR, EGR, etc.)	Gratuito, Sem API pública aparente, CSV para download (não comercial)	Muito Alta	Muito Alta (Dados GRID)
Leaguepedia	Estrutura de Torneios, Elencos, Resultados, Histórico	Sim (Páginas de Splits)	Limitado (Principalmente Pick/Ban de Campeões)	Gratuito, API Comunitária, Sem CSV aparente	Alta (Comunidade)	Alta (para seu foco)
Esports Charts	Estatísticas de Audiência	Sim (Eventos Específicos)	Nenhuma (Foco em Viewership)	Gratuito (Básico), Pago (Detalhado), Sem API pública aparente, Sem CSV aparente	Alta	Alta (para audiência)

Bo3.gg	Estatísticas, Notícias, Acompanhamento Ao Vivo	Sim (Listado)	KDA, Dano, Stats por Função (mencionado)	Gratuito, Sem API pública aparente, Sem CSV aparente	Provavelmente Alta	Moderada a Alta

III. Métricas Chave de Desempenho (KPIs) de Jogadores

Compreender as métricas disponíveis é essencial para traduzir números em insights sobre o desempenho dos jogadores. As plataformas como Gol.gg e Oracle's Elixir oferecem uma variedade de KPIs para a LTA.

A. Estatísticas Fundamentais

- **KDA (Kill/Death/Assist Ratio):** Calculado como (Kills+Assists)/Deaths (ou apenas Kills+Assists se Deaths for 0), é uma medida fundamental da eficácia em combate e sobrevivência.[17] Um KDA alto geralmente indica bom desempenho, mas deve ser contextualizado pela função, campeão e estado do jogo.[19] Disponível em Gol.gg e OE.[9]
- **CS & CSM (Creep Score & CS per Minute):** Número de tropas (minions) e monstros neutros abatidos, normalizado por minuto (CSM). É um indicador chave da eficiência na coleta de recursos (farm), geração de ouro e domínio na fase de rotas, especialmente no início do jogo.[17] Gol.gg e OE fornecem CSM.[9]
- **GPM (Gold per Minute):** Taxa de acúmulo de ouro por minuto. Reflete a geração geral de recursos através de abates, assistências, objetivos e farm.[17] Gol.gg e OE fornecem GPM ou EGPM (Early Gold Per Minute).[9]
- **DPM (Damage per Minute):** Média de dano causado a campeões inimigos por minuto. Indica a produção ofensiva e a contribuição em lutas.[17] Gol.gg e OE fornecem DPM.[35] Necessita de contexto por função e campeão.[21]
- **KP% (Kill Participation):** Percentual do total de abates da equipe em que o jogador participou (obtendo o abate ou uma assistência). Mostra o envolvimento do jogador em lutas e skirmishes.[17] Gol.gg e OE fornecem KP%.[35]

B. Estatísticas de Fase de Rotas (Laning Phase)

Estas métricas avaliam o desempenho do jogador contra seu oponente direto nos primeiros minutos do jogo.

- **CSD@X (CS Differential at X minutes):** Diferença no Creep Score em comparação com o oponente direto na rota aos X minutos (comummente 10 ou 15). Um indicador

chave de domínio na rota.[21] OE fornece CSD@10 [41], enquanto Gol.gg fornece CSD@15.[35]
- **GD@X (Gold Differential at X minutes):** Diferença de ouro em comparação com o oponente aos X minutos.[18] OE fornece GD@10 [41], Gol.gg fornece GD@15.[35]
- **XPD@X (XP Differential at X minutes):** Diferença em pontos de experiência em comparação com o oponente aos X minutos. OE fornece XPD@10 [41], Gol.gg fornece XPD@15.[35]
- **FB% / FB Victim% (First Blood Participation / Victim):** Percentual de jogos em que o jogador esteve envolvido no primeiro abate (como autor ou assistente) ou foi a vítima do primeiro abate. Gol.gg e OE fornecem esses dados.[35]

C. Estatísticas de Visão

O controle de visão é crucial no LoL competitivo, e estas métricas ajudam a quantificá-lo.

- **VSPM (Vision Score per Minute):** Uma pontuação agregada que reflete a contribuição geral para o controle de visão (sentinelas colocadas, limpas, revelação de inimigos etc.), normalizada por minuto.[51] Gol.gg fornece VSPM.[35]
- **WPM (Wards Placed per Minute):** Taxa de colocação de sentinelas (amuletos, sentinelas de controle). Gol.gg e OE fornecem WPM.[35]
- **CWPM (Control Wards Purchased/Placed per Minute):** Taxa de uso de Sentinelas de Controle, essenciais para negar visão inimiga e proteger objetivos. Gol.gg e OE fornecem CWPM.[35]
- **WCPM (Wards Cleared per Minute):** Taxa de destruição de sentinelas inimigas. Gol.gg e OE fornecem WCPM.[35]

D. Estatísticas de Campeões

Avaliar a performance com campeões específicos e a versatilidade do jogador.

- **Champion Pool:** Lista de campeões distintos jogados por um jogador durante um período específico (split, torneio).[33]
- **Win Rate per Champion:** Taxa de vitória do jogador com cada campeão específico que ele utilizou.[33]
- **KDA/Stats per Champion:** Métricas de desempenho (KDA, CSM, DPM etc.) detalhadas por campeão jogado.[35] Gol.gg oferece estatísticas detalhadas por campeão para um jogador.[35]
- **Pick/Ban Rate (Nível do Torneio):** Frequência com que um campeão é escolhido ou banido em todo o torneio/split.[11] Gol.gg e Leaguepedia fornecem esta informação a nível de torneio.[11]

E. Estatísticas Avançadas/Contextuais

Plataformas como Oracle's Elixir oferecem métricas mais sofisticadas.

- **Damage% / Gold%:** Parcela do jogador no total de dano causado ou ouro acumulado pela equipe.[21] Indica a alocação de recursos e a eficiência da produção. Gol.gg e OE fornecem essas métricas.[35]
- **DTH% (Death Share):** Parcela do jogador no total de mortes da equipe. OE fornece esta métrica.[41]
- **Solo Kills:** Abates conquistados sem assistência. Gol.gg fornece esta métrica.[35]
- **Objective Control Stats (Nível de Equipe):** Métricas como % Primeira Torre (FT%), % Primeiras 3 Torres (F3T%), % Dragões (DRG%), % Dragão Ancião (ELD%), % Primeiro Barão (FBN%), % Barão (BN%), % Arauto (HLD%) refletem o controle de objetivos da equipe, influenciado pelo desempenho de todos os jogadores, especialmente o caçador (Jungler).[40] OE fornece estas métricas a nível de equipe.
- **Counterpick Rate (CTR%):** Mencionada como uma nova métrica na OE 2.0 [30], e presente nas tabelas de jogadores da OE atual [41], provavelmente indicando a frequência com que a escolha do jogador foi feita após a escolha do oponente direto na rota.
- **GPR (Gold Percent Rating):** Métrica avançada da OE que mede a média de vantagem ou desvantagem de ouro de uma equipe em relação ao ouro total no jogo, centrada em 50%.[30] Presente nas tabelas de equipe da OE.[40]
- **EGR (Early Game Rating) / MLR (Mid/Late Game Rating):** Métricas avançadas da OE que indicam o desempenho da equipe em diferentes fases do jogo.[40]

A disponibilidade destas métricas avançadas na Oracle's Elixir [30] sublinha o seu foco em análises mais profundas, provavelmente possibilitado pelo acesso aos dados da GRID.[39] Isto permite uma avaliação de desempenho mais matizada, que vai além dos KPIs padrão, sendo um diferencial para quem busca análises mais sofisticadas.

IV. Técnicas de Coleta e Extração de Dados

Uma vez identificadas as fontes e as métricas, o próximo passo é coletar os dados de forma eficiente.

A. Utilização das Funcionalidades da Plataforma

- **Busca e Filtros:** As plataformas dedicadas como Gol.gg e Oracle's Elixir oferecem ferramentas integradas essenciais. Utilize as barras de busca para encontrar jogadores, equipes, campeões ou torneios específicos.[20] Explore as opções de filtro para refinar os resultados por função (role), split específico da LTA North ou South,

lado do mapa (azul/vermelho), resultado da partida (vitória/derrota) e outros parâmetros disponíveis.[9] A aplicação correta dos filtros é crucial para isolar os dados relevantes para a sua análise.

- **Navegação:** Familiarize-se com a estrutura dos sites. Navegue pelas páginas de perfil dos jogadores, páginas de torneios e páginas de detalhes das partidas para localizar as tabelas e estatísticas desejadas.[10]

B. Coleta Manual

- **Descrição:** O método mais básico envolve copiar dados diretamente das tabelas nos websites e colar em planilhas (como Microsoft Excel ou Google Sheets).
- **Prós:** Simples de executar para pequenos volumes de dados, não exige conhecimento técnico prévio.
- **Contras:** Extremamente demorado e tedioso para grandes conjuntos de dados, altamente suscetível a erros de cópia/colagem e formatação, e inviável para análises que requerem atualizações frequentes. É prático apenas para escopos muito limitados.

C. Utilização de APIs

- **Riot API:** Como mencionado anteriormente, a API oficial da Riot, embora robusta para dados gerais do jogo, **não é adequada** para a extração direta e fácil de estatísticas históricas de partidas/jogadores da LTA.[23] Tentar reconstruir esses dados a partir de históricos de partidas individuais de jogadores profissionais [27] é uma tarefa complexa, pouco confiável e provavelmente incompleta, além de esbarrar nos limites de taxa da API.[27]
- **LoLEsports API (Não Oficial):** Existe uma API utilizada pelo backend do site lolesports.com.[23] No entanto, ela não é documentada oficialmente, não tem suporte e pode ser alterada pela Riot a qualquer momento sem aviso prévio, tornando-a uma base instável e não recomendada para ferramentas de análise dependentes.[23] Existem documentações não oficiais [24], mas sua precisão e atualidade não são garantidas.
- **APIs de Terceiros:** Plataformas como Leaguepedia oferecem APIs mantidas pela comunidade.[25] A Oracle's Elixir é alimentada pela API da GRID [39], mas o acesso público direto a essa API através da OE não parece ser oferecido; o acesso aos dados se dá principalmente pela interface do site e pelos downloads de CSV.[30] Gol.gg não aparenta ter uma API pública disponível.[20] Provedores comerciais de dados esportivos podem agregar dados de LoL esports via API, mas geralmente envolvem custos.[25]
- **Viabilidade:** Para a maioria dos usuários (analistas aspirantes, jogadores de fantasy), depender de APIs para extração direta de estatísticas de jogadores da

LTA é atualmente impraticável ou pouco confiável. A abordagem 'programática' mais viável para uso não comercial é o processamento dos arquivos CSV disponibilizados pela Oracle's Elixir [30], que oferece dados profundos de forma permitida pela plataforma.

D. Web Scraping

- **Descrição:** Utilização de scripts automatizados (ex: em Python com bibliotecas como BeautifulSoup, Scrapy ou Selenium) para extrair dados diretamente do código HTML das páginas web.
- **Alvos Potenciais:** Gol.gg, Leaguepedia e potencialmente outras plataformas. Sites com carregamento dinâmico pesado, como Oracle's Elixir [38], podem ser mais desafiadores e exigir ferramentas como Selenium.[31]
- **Considerações Éticas e Legais:** Este é um ponto **crítico**. É **fundamental** verificar os Termos de Serviço (ToS) de *qualquer* site antes de tentar fazer web scraping. Muitas plataformas **proíbem ou restringem** explicitamente essa prática, pois pode sobrecarregar seus servidores e prejudicar a experiência de outros usuários.[55] A Riot Games, no passado, já forçou sites a pararem de fazer scraping de seus serviços em favor do uso da API.[55] Embora os ToS específicos de Gol.gg/OE não estejam totalmente detalhados nos materiais de pesquisa, termos gerais de serviços como os da Oracle [56] ou de empresas de software [59] frequentemente restringem acesso automatizado e reprodução de conteúdo. Os ToS da própria Riot Games também contêm cláusulas sobre uso de dados e propriedade intelectual.[60] Violar os ToS pode levar a banimentos de IP e outras consequências.[31]
- **Desafios Técnicos:** A estrutura dos websites muda com frequência, exigindo manutenção constante dos scripts de scraping. Conteúdo carregado dinamicamente via JavaScript requer técnicas mais avançadas.[31] Sites implementam medidas anti-scraping e limites de taxa que podem bloquear o acesso.[31] Sites como OP.GG são conhecidos por terem tais proteções.[31]
- **Recomendação:** Proceder com extrema cautela. Priorizar métodos de acesso oficiais e permitidos, como os downloads de CSV da Oracle's Elixir [30] ou APIs públicas (quando disponíveis e permitidas). O web scraping deve ser considerado um último recurso, realizado de forma ética e respeitosa (com baixas taxas de requisição, respeitando o robots.txt do site) e **sempre** após verificar e garantir a conformidade com os Termos de Serviço.
- **Implicação:** Dado que a Oracle's Elixir oferece uma forma permitida e robusta de obter dados (CSVs) [30], a necessidade de recorrer ao web scraping, com todos os seus riscos associados (violação de ToS, banimentos, complexidade técnica), é significativamente reduzida, especialmente para a OE. Para outras plataformas como Gol.gg, o scraping permanece tecnicamente possível, mas carrega os riscos

inerentes e deve ser cuidadosamente ponderado contra a viabilidade e os termos de uso.

V. Interpretando e Contextualizando Estatísticas na LTA

Coletar dados é apenas metade da batalha; a verdadeira habilidade reside em interpretá-los corretamente dentro do contexto apropriado.

A. Análise por Função (Role)

A interpretação de KPIs varia drasticamente dependendo da função do jogador no mapa (Top, Jungle, Mid, ADC, Support).[19]

- **Top Laner:** Focar em estatísticas de fase de rotas (CSD@10/15, GD@10/15, XPD@10/15) para avaliar o domínio individual. DPM e Damage% são importantes, especialmente para carregadores (carries), enquanto o KDA pode variar muito dependendo se o jogador atua como tanque (tank) ou causador de dano. Solo Kills podem indicar habilidade em duelos.[21]
- **Jungler (Caçador):** KP% é crucial, indicando envolvimento nas ações pelo mapa. GPM reflete eficiência na selva e sucesso em ganks/objetivos. O controle de objetivos (Dragões, Arautos, Barões) é uma responsabilidade primária, refletida nas estatísticas de equipe (DRG%, HLD%, FBN%).[40] KDA e Vision Score também são relevantes. Comparar CSD/GD/XPD@10 com o jungler inimigo (se disponível) pode ser útil.[21]
- **Mid Laner (Meio):** Espera-se alto DPM, Damage%, KP% e KDA, pois a rota do meio frequentemente tem muito impacto nas lutas e no mapa. GPM e CS/CSM altos são importantes para escalar, e as estatísticas de fase de rotas indicam o desempenho inicial.[21]
- **ADC (Atirador - Rota Inferior):** Métricas de farm (CS/CSM) e GPM são críticas, pois atiradores dependem muito de itens. DPM e Damage% devem ser altos, especialmente no final do jogo. KDA idealmente alto (muitos abates e assistências, poucas mortes). Estatísticas de fase de rotas são importantes.[17]
- **Support (Suporte - Rota Inferior):** KP% deve ser alto, refletindo o envolvimento em lutas e proteção. Métricas de visão (VSPM, WPM, CWPM, WCPM) são fundamentais. KDA é impulsionado por assistências. Idealmente, devem ter baixa participação nas mortes da equipe (DTH%). Gold% tende a ser baixo. DPM e CSM são geralmente métricas menos relevantes para esta função.[19]

B. Impacto do Campeão e Composição da Equipe

As estatísticas de um jogador são fortemente influenciadas pelo campeão escolhido. Um

tanque como Ornn (Top) terá expectativas de DPM muito diferentes de uma carry como Fiora (Top).[21] Um ADC de early game (ex: Draven) pode ter DPM inicial maior que um ADC de late game (ex: Jinx), mas a situação pode inverter conforme o jogo avança. A composição geral da equipe e a estratégia adotada também moldam as estatísticas individuais. Uma equipe focada em proteger seu ADC pode canalizar mais ouro e farm para ele, inflando seus GPM/CSM, mas potencialmente reduzindo os de outros membros.[21] Uma composição de poke (dano à distância) pode gerar DPM alto, mas menos abates confirmados do que uma composição de engage (iniciação forte).

C. Contexto da Partida e do Oponente

- **Vitória vs. Derrota:** As estatísticas tendem a ser inflacionadas em vitórias e deflacionadas em derrotas, um fenômeno conhecido como "vantagem do vencedor".[21] Analisar estatísticas filtrando por resultado da partida (funcionalidade disponível na OE [30]) oferece uma perspectiva mais clara do desempenho individual, independentemente do resultado final da equipe.
- **Duração da Partida:** Afeta estatísticas cumulativas (total de Kills, Deaths, CS). Métricas por minuto (CSM, GPM) podem estabilizar, mas o DPM pode variar significativamente dependendo da fase do jogo (early, mid, late game). Plataformas como Gol.gg e OE fornecem a Duração Média de Jogo (AGT) para torneios.[9]
- **Força do Oponente:** O desempenho contra equipes de topo versus equipes da parte inferior da tabela deve ser levado em conta ao avaliar a robustez das estatísticas de um jogador.[19]

D. Considerações sobre o Estilo de Jogo da LTA (North vs. South)

A LTA nasceu da fusão de ligas com históricos e identidades distintas: LCS (América do Norte), CBLOL (Brasil) e LLA (América Latina).[1] É razoável supor que essas origens possam influenciar os estilos de jogo e metas predominantes em cada conferência, pelo menos inicialmente.

Dados iniciais de audiência da LTA mostraram a LTA South (derivada principalmente do CBLOL, conhecido por sua base de fãs apaixonada) atraindo mais espectadores que a LTA North, continuando tendências observadas anteriormente entre CBLOL e LCS.[1] A LTA North, por outro lado, registrou quedas de audiência em comparação com splits anteriores da LCS.[1]

Mais significativamente para a análise de desempenho, os primeiros confrontos Cross-Conference no Split 1 de 2025 revelaram uma aparente disparidade de nível, com as equipes da LTA North dominando as equipes da LTA South.[3] Essa dominância sugere possíveis diferenças na adaptação ao meta, na execução de estratégias ou no nível geral

de habilidade das equipes *naquele momento específico*.

Portanto, ao interpretar as estatísticas de um jogador da LTA, é crucial considerar o contexto de sua conferência. Indicadores como duração média de jogo [9] ou média de abates por jogo [9] podem ser comparados entre as conferências para identificar possíveis tendências de macro-jogo (jogos mais rápidos/lentos, mais/menos agressivos). Não se deve assumir um "meta LTA" unificado; as nuances entre North e South precisam ser investigadas. Além disso, formatos de draft diferentes, como o Fearless Draft usado no Split 1 [4], podem impactar significativamente as estatísticas de campeões e a diversidade de escolhas em comparação com splits de draft padrão.

VI. Comparando Jogadores da LTA de Forma Eficaz

Comparar jogadores é uma tarefa central na análise de esports, mas requer cuidado para garantir que as comparações sejam justas e significativas.

A. Comparação Intra-Função

A comparação mais relevante e direta ocorre entre jogadores que desempenham a mesma função.[19] Comparar um Top laner com outro Top laner usando KPIs específicos da função (conforme detalhado na Seção V.A) fornece a base mais sólida para avaliação relativa. Comparar estatísticas entre funções diferentes (ex: DPM de um Mid laner com o de um Support) geralmente não é informativo devido às naturezas distintas de cada papel.

B. Utilizando Ferramentas de Comparação das Plataformas

Algumas plataformas oferecem funcionalidades para facilitar a comparação. Gol.gg menciona uma ferramenta de comparação voltada para apostas ("Betting") [20], e outras plataformas como OP.GG Esports (cuja cobertura LTA precisa ser confirmada) possuem funcionalidades de "Player comparison".[61] Alternativamente, a comparação manual pode ser feita abrindo múltiplos perfis de jogadores lado a lado ou, de forma mais sistemática, exportando dados (como os CSVs da Oracle's Elixir [30]) para uma planilha e organizando-os para análise comparativa.

C. Normalização e Contextualização

Para comparações mais justas, especialmente entre jogadores de equipes com desempenhos diferentes, é útil normalizar as estatísticas.

- **Relativo ao Time:** Em vez de comparar apenas o DPM bruto, compare a porcentagem do dano total da equipe que cada jogador causou (Damage%). Da

mesma forma, compare a porcentagem de ouro da equipe (Gold%) em vez do GPM bruto.[21] Isso ajuda a entender a eficiência do jogador em relação aos recursos que sua equipe lhe proporcionou. Comparar a relação entre a participação nos recursos (Gold%, CS%) e a participação na produção (Damage%, KP%) pode revelar quais jogadores conseguem gerar mais impacto com menos investimento da equipe.

- **Campeões:** Leve em conta os campeões jogados. Se possível, compare o desempenho dos jogadores no *mesmo* campeão ou em campeões de arquétipos semelhantes (ex: tanques de engage, magos de controle). A diversidade do pool de campeões e a taxa de vitória em diferentes escolhas também são pontos de comparação válidos.
- **Conferência e Oponentes:** Considere a força relativa da concorrência que cada jogador enfrenta dentro de sua conferência (North vs. South), especialmente com base nas observações sobre a possível disparidade de nível.[3] Seja cauteloso ao fazer comparações diretas entre jogadores de conferências diferentes sem ajustar para esses fatores contextuais.

D. Além das Estatísticas

É fundamental lembrar que as estatísticas, por mais detalhadas que sejam, não capturam todos os aspectos do desempenho de um jogador.[19] O "eye test" – assistir às partidas (VODs) – é insubstituível para avaliar aspectos qualitativos como tomada de decisão sob pressão, posicionamento em lutas, comunicação (inferida), sinergia com a equipe e capacidade de realizar jogadas decisivas ("clutch factor"). As estatísticas são uma ferramenta poderosa para informar a análise, mas não devem ser a única base para julgar o valor de um jogador.

VII. Limitações e Considerações na Mineração de Dados

Apesar da riqueza de dados disponíveis, a mineração de estatísticas de jogadores da LTA enfrenta algumas limitações importantes.

A. Disponibilidade de Dados Históricos

Embora plataformas como Gol.gg [34] e Oracle's Elixir [30] se esforcem para manter arquivos históricos, a completude e a granularidade dos dados para ligas mais antigas ou extintas (como LLA, ou splits mais antigos de LCS e CBLOL antes da formação da LTA) podem ser menores em comparação com os dados recentes da LTA. Acessar dados pré-LTA requer navegar pelos arquivos específicos dessas ligas nas plataformas. Além disso, a consistência das métricas calculadas pode variar entre diferentes temporadas ou plataformas.

B. Granularidade das Informações

Os dados publicamente disponíveis são tipicamente agregados a nível de partida ou, no máximo, por fases do jogo (como nas métricas @10 ou @15). O acesso a dados *intra-partida* extremamente granulares – como posição exata dos jogadores a cada segundo, tempos de recarga de habilidades em tempo real, ou logs detalhados de eventos – geralmente não é possível através das plataformas públicas ou das APIs padrão. Esse nível de detalhe, crucial para análises táticas profundas realizadas por equipes profissionais, pode estar disponível apenas internamente na Riot Games ou através de parceiros de dados especializados como a GRID [39], sob acordos comerciais específicos. Informações sobre jogos de treino (scrims) também são, na maioria das vezes, privadas, embora a LTA tenha mencionado permitir o streaming de alguns treinos contra equipes de Tier 2.[13]

C. Restrições de Acesso (APIs e Scraping)

Conforme discutido na Seção IV, as APIs oficiais da Riot têm limitações significativas para dados históricos de esports [23], e APIs não oficiais são inerentemente instáveis.[23] O web scraping, embora tecnicamente possível, enfrenta barreiras éticas (violação de Termos de Serviço) [55], legais e técnicas (manutenção, bloqueios).[31] O acesso aos dados mais brutos e detalhados, como os fornecidos pela GRID [39], é geralmente restrito a parceiros ou clientes comerciais.[25] A principal barreira para analistas independentes ou aspirantes é justamente essa falta de acesso público e gratuito aos feeds de dados brutos em tempo real ou históricos que alimentam as análises de nível profissional.

D. Confiabilidade e Precisão dos Dados

Plataformas de terceiros utilizam diferentes métodos para coletar e processar dados. Embora geralmente confiáveis, podem ocorrer pequenas discrepâncias entre elas devido a pipelines de processamento distintas, tempos de atualização ou até mesmo definições ligeiramente diferentes para certas métricas. A validação cruzada entre plataformas (ex: Gol.gg e OE) é aconselhável quando a precisão extrema é necessária. Erros pontuais na entrada de dados ou categorização também podem ocorrer, embora plataformas estabelecidas tendam a corrigi-los rapidamente.[30] Além disso, formatos de jogo atípicos, como o Fearless Draft usado no LTA Split 1 2025 [4], podem distorcer estatísticas de campeões (pick/ban, win rates) quando comparados a splits com draft padrão.

VIII. Conclusão e Próximos Passos

A mineração de dados de jogadores das ligas LTA North e South oferece insights

valiosos para entender o desempenho individual e as dinâmicas competitivas. No entanto, requer uma abordagem metódica e consciente das ferramentas e suas limitações.

A. Resumo das Melhores Práticas

- **Fontes:** Priorize plataformas de terceiros estabelecidas como Gol.gg e Oracle's Elixir para obter estatísticas detalhadas de jogadores da LTA, complementando com Leaguepedia para contexto estrutural e Esports Charts para dados de audiência.
- **Interpretação:** Compreenda profundamente cada KPI e interprete-o sempre no contexto da função (role), campeão jogado, composição da equipe, resultado da partida e, crucialmente, da conferência (North vs. South) e do split específico.
- **Coleta:** Utilize eficientemente as funcionalidades de busca e filtro das plataformas. Aproveite os downloads de dados permitidos (como os CSVs da Oracle's Elixir) para análises mais profundas e personalizadas.
- **Acesso:** Seja extremamente cauteloso com o uso de APIs não oficiais e web scraping, respeitando os Termos de Serviço e reconhecendo as limitações e riscos.
- **Comparação:** Compare jogadores primariamente dentro da mesma função, utilizando múltiplas métricas normalizadas (como % de Dano e % de Ouro) e considerando todos os fatores contextuais.
- **Visão Holística:** Reconheça que as estatísticas são apenas uma parte do quadro. Complemente a análise quantitativa com a observação qualitativa (assistir aos jogos) para uma avaliação completa.

B. Sugestões para Aprendizagem Contínua

- **Exploração:** Dedique tempo para explorar a fundo as plataformas recomendadas (Gol.gg, Oracle's Elixir), testando seus filtros e visualizações de dados.
- **Aplicação Prática:** Acompanhe as partidas da LTA North e South, assista aos VODs e tente aplicar as métricas e técnicas de análise discutidas neste guia para avaliar os jogadores.
- **Comunidade:** Engaje com comunidades online focadas em análise de LoL esports (como subreddits dedicados, servidores Discord) para trocar conhecimentos, discutir métricas e aprender com outros analistas.[13]
- **Ferramentas:** Considere aprender ferramentas de análise de dados como Microsoft Excel (nível avançado), Python (com bibliotecas como Pandas e Matplotlib/Seaborn) ou R para processar e visualizar os dados baixados (ex: dos CSVs da OE) de forma mais eficaz.

C. Considerações Finais sobre o Futuro da LTA e Análise de Dados

O cenário de esports, incluindo o League of Legends e a própria LTA, está em constante evolução.[4] Novos formatos de competição podem surgir, o metajogo mudará com atualizações do jogo [5], e novas métricas analíticas podem ser desenvolvidas. A capacidade de se adaptar a essas mudanças, continuar aprendendo e refinar constantemente as abordagens de análise será crucial para quem deseja se manter relevante neste campo dinâmico. A mineração de dados, quando feita de forma rigorosa e contextualizada, permanecerá uma ferramenta indispensável para decifrar as complexidades do desempenho no mais alto nível do League of Legends nas Américas.

Referências citadas

1. LTA North and LTA South viewership debut: early successes and challenges for the new leagues - Esports Charts, acessado em abril 20, 2025, https://escharts.com/news/lta-north-and-lta-south-viewership-debut
2. League of Legends Championship of The Americas - Wikipedia, acessado em abril 20, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_Championship_of_The_Americas
3. LoL: The LTA South will not be represented at the First stand - Sheep Esports, acessado em abril 20, 2025, https://www.sheepesports.com/articles/lol-the-lta-south-will-not-be-represented-at-the-first-stand/en
4. An Overview of the 2025 LTA Season: New Formats, Features, and Exciting Updates. - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/news/welcome-to-the-lta
5. All League of Legends Seasons Start and End Dates - WeCoach, acessado em abril 20, 2025, https://wecoach.gg/blog/article/all-league-of-legends-seasons-start-and-end-dates
6. LTA North kicks off with viewership decline, LTA South sees slight audience growth, acessado em abril 20, 2025, https://esportsinsider.com/2025/01/lta-north-south-week-one-viewership
7. LTA Fantasy Is Here! - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/news/lta-fantasy-is-here
8. SCHEDULE - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/en-US?leagues=lcs,lta_n
9. LTA South 2025 Split 1 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20South%202025%20Split%201/
10. LTA North 2025 Split 1 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025,

https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20North%202025%20Split%201/
11. LTA North 2025 Split 1 - Liquipedia League of Legends Wiki, acessado em abril 20, 2025, https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/North
12. LTA South 2025 Split 1 - Liquipedia League of Legends Wiki, acessado em abril 20, 2025, https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/South
13. LTA Format Changes : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1jgn5wo/lta_format_changes/
14. LTA South - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/standings/lta_s/lta_s_split_1_2025/regional_qualifier
15. LTA North 2025 Split 1 - LoL - Viewership, Overview, Prize Pool | Esports Charts, acessado em abril 20, 2025, https://escharts.com/tournaments/lol/lta-north-2025-split-1
16. Adjusting our LoL Esports Strategy - Riot Games, acessado em abril 20, 2025, https://www.riotgames.com/en/news/lol-esports-strategy-adjustments-2024
17. Decoding LoL Match Stats: Insights into Pro Teams' Performance | What's Trending, acessado em abril 20, 2025, https://whatstrending.com/decoding-lol-match-stats-insights-into-pro-teams-performance/
18. A Beginner's Guide to LoL Stats - The Esports Lab, acessado em abril 20, 2025, https://theesportslab.com/resources/beginner-guides/a-beginners-guide-to-lol-stats
19. How to Read and Interpret Esports Stats: A Beginner's Guide - First Comics News, acessado em abril 20, 2025, https://www.firstcomicsnews.com/how-to-read-and-interpret-esports-stats-a-beginners-guide/
20. Games of Legends - Pro games statistics for Lol, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/
21. Does the stat(DPM, KDA, CS difference, etc.) really tell player's value? : r/leagueoflegends, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/4feee0/does_the_statdpm_kda_cs_difference_etc_really/
22. LoL Esports | SCHEDULE, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/
23. LoL esports official API : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/yuylsb/lol_esports_official_api/
24. Riot LoL eSports Unofficial API Documentation - GitHub Gist, acessado em abril 20, 2025, https://gist.github.com/levi/e7e5e808ac0119e154ce
25. Collect results from all professional competitive League Of Legends games - Stack Overflow, acessado em abril 20, 2025, https://stackoverflow.com/questions/76031708/collect-results-from-all-professional-competitive-league-of-legends-games
26. Riot Developer Portal - Riot Games, acessado em abril 20, 2025, https://developer.riotgames.com/

27. APIs - Riot Developer Portal, acessado em abril 20, 2025, https://developer.riotgames.com/apis
28. Data Dragon - Riot Developer Portal, acessado em abril 20, 2025, https://developer.riotgames.com/docs/lol
29. The Riot API with Python Part 2: Getting Match Data - YouTube, acessado em abril 20, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=umKq4SGsJJ0
30. Oracle's Elixir 2.0 - Fully rebuilt, now with stats for TCL, VCS, OPL, LDL, and way more. AMA!, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/hr3mjk/oracles_elixir_20_fully_rebuilt_now_with_stats/
31. How do you extract a large dataset of League of Legends game history? - Stack Overflow, acessado em abril 20, 2025, https://stackoverflow.com/questions/71497855/how-do-you-extract-a-large-dataset-of-league-of-legends-game-history
32. LTA North 2025 Split 2 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20North%202025%20Split%202/
33. LTA North 2025 Split 1 Picks & Bans - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-picksandbans/LTA%20North%202025%20Split%201/
34. LCS Spring 2020 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LCS%20Spring%202020/
35. Route stats in LTA South 2025 Split 1 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/players/player-stats/1644/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20South%202025%20Split%201/champion-ALL/
36. Vi stats in LTA South 2025 Split 2 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/champion/champion-stats/103/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20South%202025%20Split%202/
37. Impact stats in LTA North 2025 Split 1 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/players/player-stats/46/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20North%202025%20Split%201/champion-ALL/
38. Oracle's Elixir: League of Legends esports stats, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/
39. Oracle's Elixir Brings Cutting-Edge VALORANT Stats to Esports Fans - GRID.gg, acessado em abril 20, 2025, https://grid.gg/oracles-elixir-brings-cutting-edge-valorant-stats-to-esports-fans/
40. LTA South 2025 Split 2 Team Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/teams/byTournament/LTA%20South%2F2025%20Season%2FSplit%202
41. LTA North 2025 Split 2 Player Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/players/byTournament/LTA%20North%2F2025%20

Season%2FSplit%202
42. Player Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/players/byTournament
43. TL vs. SR, LTA N - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/matches/114140723403612817
44. SR vs. DSG, LTA N - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/matches/114140723403612803
45. Lolesports has 4 of the most-watched esports events in January 2025 - LCK Cup in 1st, LEC Winter in 3rd, LCK Season Open in 9th and LTA South in 10th - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1igt3u4/lolesports_has_4_of_the_mostwatched_esports/
46. As the LTA North heads into playoffs, viewership is at an average of 89,000 down from 101,000 at week 1. : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1imb30q/as_the_lta_north_heads_into_playoffs_viewership/?tl=hi-latn
47. LTA South 2025 Split 2 - LoL - Viewership, Overview, Prize Pool | Esports Charts, acessado em abril 20, 2025, https://escharts.com/tournaments/lol/lta-south-2025-split-2
48. Day 1 of LTA North 2025 peaks at 148k viewers with an average of 101k viewers. This is a drop of 23% from LCS Spring 2024 - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1iapxal/day_1_of_lta_north_2025_peaks_at_148k_viewers/
49. LTA North week 1 peaked at 94k viewers, down from 192k in Spring 2024 and 145k in Summer 2024 : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1jtxq05/lta_north_week_1_peaked_at_94k_viewers_down_from/
50. LoL Live Stats - League Of Legends Pro Stats Results & Analytic - CS2, acessado em abril 20, 2025, https://bo3.gg/lol
51. Can anyone help me understand what the stats/numbers mean on a LoL stream? - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/we74xz/can_anyone_help_me_understand_what_the/
52. LeagueOfGraphs: LoL Champions & Summoners Stats & Rankings, acessado em abril 20, 2025, https://www.leagueofgraphs.com/
53. League of Legends (LoL) Data Feed API - SportsDataIO, acessado em abril 20, 2025, https://sportsdata.io/developers/data-dictionary/lol
54. FAQ - Oracle's Elixir - LoL Esports Stats, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/faq
55. Riot wants any 3rd party applications (like lolnexus,...) to stop scraping their live services before October 1st : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/2easbn/riot_wants_any_3rd_party_applications_like/
56. Oracle Data Services Online Data Agreement, acessado em abril 20, 2025,

https://www.oracle.com/contracts/docs/cloud-online-data-agreement-cr-eng-v020122.pdf
57. ORACLE PUBLIC SECTOR CLOUD SERVICES AGREEMENT TERMS - Carahsoft, acessado em abril 20, 2025, https://static.carahsoft.com/concrete/files/1216/7415/4880/Oracle_Cloud.pdf
58. Oracle Web Sites Terms of Use, acessado em abril 20, 2025, https://www.oracle.com/legal/terms/
59. Terms of service - Elixir Solutions, acessado em abril 20, 2025, https://www.elixir-solutions.net/terms-of-service
60. TIL: Riot's ToS allows them to keep your personal data after request for erasure for business interests of legal obligations (ToS update) - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/17lkz3i/til_riots_tos_allows_them_to_keep_your_personal/
61. Player Stats - OP.GG Esports, acessado em abril 20, 2025, https://esports.op.gg/stats/player
62. Privacy Policy | Data Collection and Usage - Elixir Technologies, acessado em abril 20, 2025, https://elixir.com/privacy-policy
63. r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/top/
64. Hotline League - Spotify for Creators, acessado em abril 20, 2025, https://anchor.fm/s/147c7b8/podcast/rss